Dossier

CASAS DE APUESTAS

Promoción Solidaria

23 de diciembre de 2019

Índice

1. DATOS. _____ 2

2. LEGISLACIÓN RELATIVA AL JUEGO. _____ 8

a. EL JUEGO Y LAS ADMINISTRACIONES PÚBLICAS. Una primera aproximación a nivel nacional. _____ 8

b. LEGISLACIÓN AUTONÓMICA RESPECTO AL JUEGO. _____ 9

3. EL NEGOCIO DE LAS SALAS DE APUESTAS. _____ 12

4. LUDOPATÍA. _____ 18

5. "AMBIGÜEDAD" DE LA ADMINISTRACIÓN. _____ 23

6. FUENTES. _____ 27

1. DATOS.

Antes de hablar de los datos de las casas de apuestas convendría tener unos datos de lo que mueve la industria del juego en España.
El estado a través de la empresa pública SELAE (Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado: Lotería Navidad, El Niño, Lot. Nacional semanal, Lot. Primitiva, La Quiniela) copa el 35% del mercado del Juego con una facturación de un poco más de 9.000 millones en el año 2019, siendo el mayor operador del juego en España. **El beneficio bruto para el estado en los últimos cinco años es de 11.533 millones de euros**.
Le sigue la ONCE (organización nacional de ciegos, cupones, loterías instantáneas) con un 15 %.

El juego da empleo a 84.702 personas, de los cuáles del sector privado son 46.424, creando casi 6.000 empleos desde 2015.
Anuario del juego en España 2018. Instituto de Política y Gobernanza de la Universidad Carlos III. Grupo Codere.

La proliferación de casas de apuestas que hemos visto en nuestra ciudad no es una excepción, sino una triste realidad que sacude todo el territorio nacional con un crecimiento exponencial.

En la provincia de Burgos, el número de casas de apuestas asciende a 30, de las cuales 20 están en la capital (la ratio de casas de apuestas por habitante es más alta que la media nacional). Por ejemplo *"Aranda de Duero ha triplicado el número de casas de apuestas en apenas cuatro años."*
Diario de Burgos, 04.05.2019.

> "*Comenzaron a proliferar hace unos años y parece que no hemos tocado techo. De hecho, tras asentarse con cierta rapidez en la capital provincial,* ***ya han comenzado a expandirse también por otros municipios de la provincia****. Son los establecimientos de apuestas deportivas, cuya cifra ya ha alcanzado los treinta negocios desde que se modificara la Ley del juego en Castilla y León, allá por 2015. Desde entonces, las casas de apuestas y salones de juego se han convertido en parte del hábitat social, sobre todo en la capital provincial, donde una veintena de establecimientos cuentan con la preceptiva licencia de la Junta. El crecimiento registrado en el sector en Burgos, que ha pasado de tener un par de salones de juego concretos a* contar con dos decenas, *en apenas 4 años ha sido exponencia*l."
> Burgos conecta, 9.11.2019.

A nivel nacional en el año 2016, el número de casas de apuestas llegó a 2.471; en 2017 a 2.896 y a finales de año de 2018 superaron ya los 3.100.
Dirección General de Ordenación del Juego, Ministerio de Hacienda.

Mapa de casas de apuestas en España, Diario.es.

El crecimiento agresivo en el número de aperturas de casas de apuestas genera un negocio de enorme dimensión que mueve unas cifras brutales en ingresos, impuestos, empleos: **Casinos, Bingos, Salones, Máquinas en hostelería, Apuestas, Póquer, Juegos de casinos, *Slot*… tanto Presencial como On line** son los sitios donde los ilusos apostadores pierden la vida.
El juego en apuestas, sumando presencial y On line alcanzó los **5.127 millones**. **€** en 2018, generando unos impuestos de 1.563 millones. **€.**

Anuario del juego en España 2018. Instituto de Política y Gobernanza de la Universidad Carlos III. Grupo Codere.

Por países, Reino Unido lidera la lista, con más de un tercio de los ingresos totales (34%) y España ocupa el sexto lugar, con un 4,7%, mientras las Apuestas Deportivas son la opción más popular en la UE, con ingresos de 9,4 mil millones de euros. **Los ingresos del Juego Online de la Unión Europea crecieron un 11% en 2018, un total de 22.200 millones de euros en 2018.**

Azar Plus, revista de la industria del juego 13 diciembre, 2019.

> El mercado de apuestas deportivas crece regularmente desde 2012 a un ritmo de aproximadamente un 20% anual, aunque entre 2016 y 2017 se frenó un poco hasta el
> 17,4%.
>
> Anuario del juego en España 2018. Instituto de Política y Gobernanza de la Universidad Carlos III. Grupo Codere.

El número de jugadores activos en 2018 fue de 1.465.129, un 5,24% más que el año anterior.
En el ejercicio de 2018, el margen neto del juego online fue un 25,48% más que en año anterior.
El segmento de apuestas tiene una tasa de crecimiento respecto al año anterior del 18,11%.
El crecimiento se debe fundamentalmente a las apuestas deportivas.

Dirección General de Ordenación del Juego, Ministerio de Hacienda.

Estos son algunas cifras de todo lo que genera la industria de las casas de apuestas. Esta realidad que ha cambiado la fisionomía de todas las ciudades en España, está siendo ampliamente recogida por los medios de comunicación.

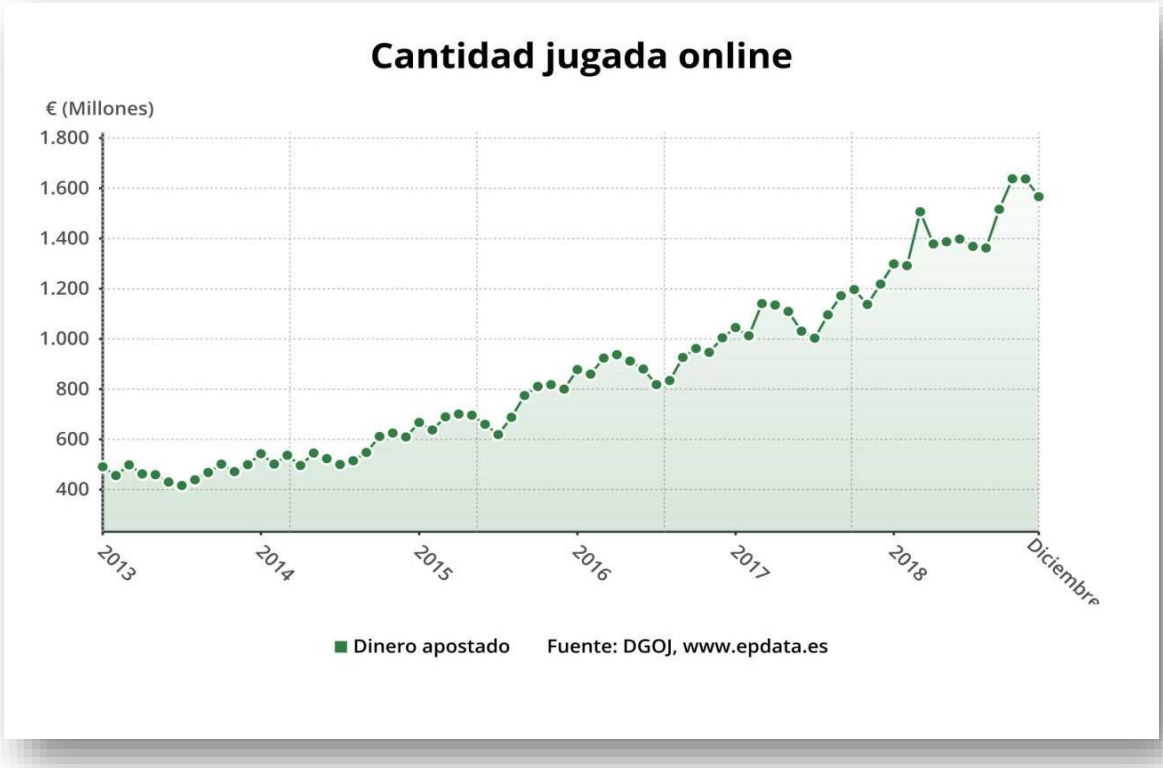
> *"En Castilla y León el gasto en apuestas deportivas se ha multiplicado por diez entre los años 2015-2017, pasando de 5 millones a 53 millones de euros."*
> Diario de Burgos, 02.11.2019.

> *"El gasto en juegos de azar (46.000 millones de euros) ya es el doble que en luz y gas."*
> Publico.es, 29.10.2019.

> *"Uno de cada tres menores hace apuestas por el móvil."*
> Diario de León, 22.10.2019.

> *"Dos de cada diez españoles se sumaron a las apuestas deportivas en 2017."*
> El español, 02.01.2019.

> *"Las apuestas deportivas mueven el 40% de los 17.000 millones de euros que se juegan en internet en España al año.*
> *El número de jugadores online en nuestro país pasó de 280.000 en 2013 a más de 830.000 en 2018. Las apuestas deportivas en directo son el principal gancho: llegaron a mover 572 millones de euros en un solo mes."*
> El diario.es, 22.08.2019.



Nota: **Las apuestas deportivas de contrapartida convencionales** son aquellas que se realizan antes de que el partido comience y **Las apuestas deportivas de contrapartida en directo,** son aquellas que se realizan una vez comenzado el partido.

Este crecimiento ha venido alentado por una regulación amigable por parte de las CCAA, en las que casualmente revierte la mayor parte de los impuestos recaudados.
Las apuestas deportivas son el único sector en claro crecimiento, con **31,6 Mill. €** de aportación fiscal a las comunidades, básicamente por las apuestas presenciales

Anuario del juego en España 2018.
Instituto de Política y Gobernanza de la Universidad Carlos III.
Grupo Codere.

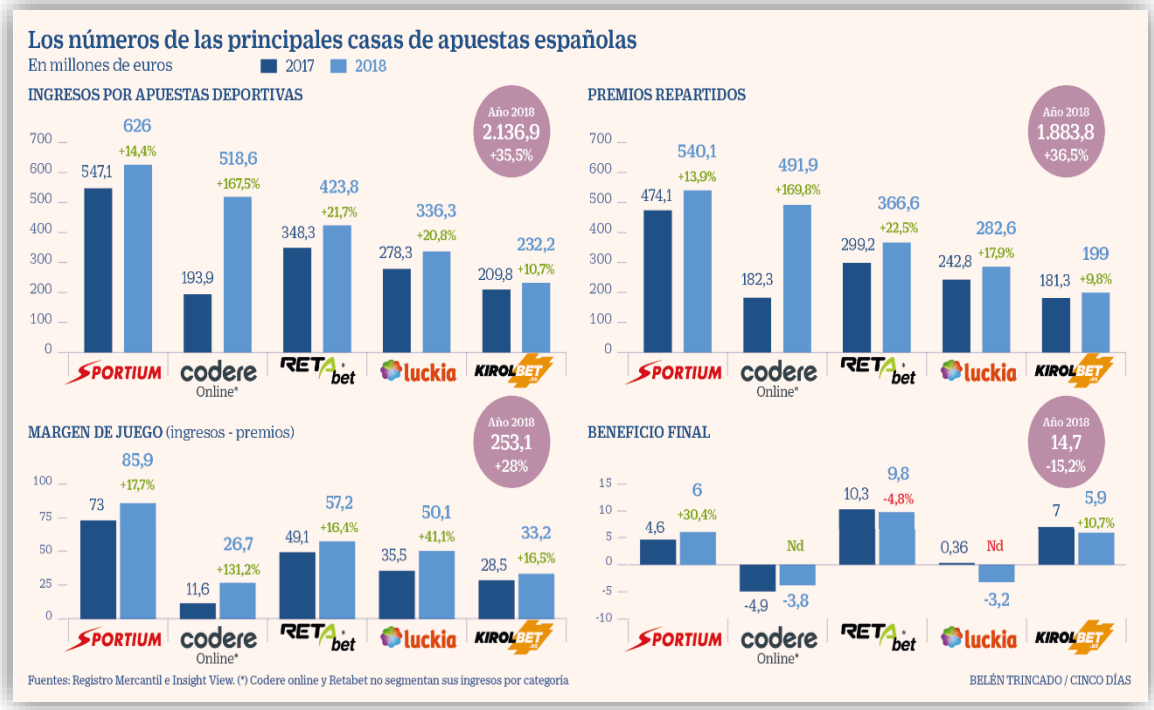
Principales empresas de juego on-line que operan en España:

888sport Apuestas | Betfair | bet365 | Paf | Betsson | Betway | Marca

Sportium | Interwetten | Codere | William Hill | Luckia | Wanabet | Kirolbet

bwin Marathonbet BetStars.es Merkurapuestas Suertia GoldenPark

Jokerbet R. Circus Winamax StarVegas



El juego en España ha atraído a los grandes holdings empresariales de todo el mundo, Por ejemplo:

Sportium-Cirsa gestiona 147 casinos, 178 salones, más de 75.000 máquinas recreativas, 70 bingos y 2.000 puntos de apuestas deportivas en España, Italia y América Latina, lo que le convierte en uno de los líderes mundiales y la primera compañía española del sector. Adquirida por el grupo de fondos buitre Blackstone.

Instituto de Política y Gobernanza de la Universidad Carlos III. Grupo Codere.

Bwin, Electraworks Malta, PLC que patrocina al Atlético de Madrid o al Valencia. Pero si miramos más a fondo nos encontramos con el GVC Holdings PLC (LSE: GVC) uno de los grupos de apuestas deportivas y juegos más grandes del mundo, que opera tanto en online como en el sector minorista, y que tiene su sede en la Isla de Man.

El Grupo posee una cartera completa de marcas establecidas.

Las marcas deportivas incluyen Bwin, Coral, Crystalbet, Eurobet, Ladbrokes, Neds International y Sportingbet. Las marcas de juegos incluyen CasinoClub, Foxy Bingo, Gala, Gioco Digital, partypoker y PartyCasino.

El Grupo posee tecnología patentada en todos sus productos centrales.
Ladbrokes participa a su vez en la española Codere, una de las marcas líderes en nuestro país, patrocinadora del Real Madrid.

gvc-plc.com, Investor Relations.

Estos grandes operadores internacionales tienen su razón social en **paraísos fiscales** como Gibraltar o Malta (Malta es la gran opción para implantar las sedes fiscales de compañías que operan en Gibraltar en caso de que el Brexit duro se llegue a dar).

Por ejemplo:

- 888, 888 Spain PLC, 57/63 Line Wall Road, Malta.
- Apuestas de Bet365, Hillside (New Media Malta) Plc, compañía constituida en Malta (registro mercantil nº c.66039) y cuya sede principal se encuentra en Unit 1.1, First Floor, Waterport Place, 2 Europort Avenue, Gibraltar (con nº de registro 113459).
- William Hill, Whg Spain, PLC es una sociedad registrada y con domicilio social en el Level G, (Office 1/2429), Quantum House, 75 Abate Rigord Street, Ta'Xbiex en Malta.
- Betway, Betway Spain PLC (C54244), que patrocina al Barcelona y Sevilla, es una empresa registrada en Malta con domicilio social en 9 Empire Stadium Street, Gzira, GZR, 1300, Malta.
- BetStars y PokerStars , TSG Interactive, PLC compañía registrada en Malta con el n.º C53434, con domicilio fiscal en Villa Seminia, 8, Sir Temi Zammit Avenue, Ta' Xbiex, XBX 1011, Malta.

Dirección General de Ordenación del Juego, Ministerio de Hacienda.
Operadores con licencia (Ver en sus webs los domicilios sociales).

Pero es que, además, desde enero de 2018, las leyes españolas permiten operaciones en liquidez compartida para el póquer, con Francia y Portugal. Desde su aprobación, ya son cuatro las plataformas que tienen operaciones en liquidez compartida con esos países.

Dirección General de Ordenación del Juego, Ministerio de hacienda.

2. LEGISLACIÓN RELATIVA AL JUEGO.

a. EL JUEGO Y LAS ADMINISTRACIONES PÚBLICAS. Una primera aproximación a nivel nacional.

(de la web de la Dirección General de Ordenación del Juego: http://www.jugarbien.es/contenido/el-juego-y-las-administraciones-publicas)**.**

Sin pretender hacer un recorrido exhaustivo de la regulación del juego en España, si nos referimos a los orígenes del juego, podría resultar interesante señalar que, en 1763, durante el reinado de Carlos III, se introdujo la lotería conocida entonces como "Lotería Real" (actual Primitiva), mediante una Real Ordenanza. Años más tarde, en 1812, tuvo lugar el primer sorteo de una nueva modalidad de lotería, denominada "Lotería Moderna" (actual Lotería Nacional), tras ser aprobada por las Cortes de Cádiz. Ya en el siglo XX, en mayo de 1939, se celebró por primera vez un sorteo del "cupón pro-ciegos", tras la creación por Decreto de la ONCE el año anterior.

En el **año 1977** se despenalizan los juegos de suerte, envite o azar y apuestas, de forma que, a partir de entonces, además de los juegos que ya estaban permitidos (Lotería Nacional, las Apuestas mutuas deportivo-benéficas -la Quiniela- y los sorteos de la ONCE), se autorizaron los casinos, las salas de bingo, las máquinas recreativas...

En **1978** la estructura territorial del Estado Español se recoge en la Constitución Española de 1978, donde se contempla el reparto de competencias entre el Estado y las Comunidades Autónomas. Desde entonces, las distintas CCAA, de conformidad con las competencias asumidas en sus respectivos Estatutos de Autonomía, han ido regulando los juegos que se realizaban en su territorio (máquinas recreativas, bingos, casinos, rifas...), mientras que el Estado continuó su labor regulatoria en el ámbito nacional (loterías, apuestas deportivas y los sorteos de la ONCE).

Hasta **1985**, los juegos y apuestas del Estado se comercializaban a través de dos redes diferenciadas, una distribuidora de Lotería Nacional y dependiente del Servicio Nacional de Loterías, y otra expendedora de la quiniela de fútbol, competencia del Patronato de Apuestas Mutuas Deportivo Benéficas. Ese año se fusionaron ambas en el Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado.

En el año **2010** mediante la Ley 39/2010, se crea la Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado (SELAE). De esta manera queda separado el ente regulador del operador de juegos.

En el año **2011 con la Ley 13/2011, de Regulación del Juego**, es realmente la primera ley sobre el juego a nivel nacional, donde se regula entre otras cosas por primera vez en España el juego online o por Internet, es decir, aquellos juegos que se practican a través de medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos y cuyo ámbito territorial es el del territorio nacional.

Debido al reparto de competencias, el Estado tiene como ámbito de actuación la regulación y control del juego online, mientras que cada Comunidad Autónoma se encarga del juego en su territorio, ya sea presencial (bingo, salas de casino, máquinas recreativas,...) u online de

ámbito autonómico, incluyendo las distintas ayudas para el juego responsable o la gestión de sus propios registros de prohibiciones autonómicas.

En particular, el desarrollo y comercialización de juego online en España se prohíbe que se haga a través de un dominio ".com" y se exige a las empresas que obtengan la correspondiente licencia en España con dominio ".es".

Estas actuaciones se realizan sobre todo para garantizar que los pagos de impuestos por las apuestas se realicen en España, con la fiscalidad correspondiente y no a través de paraísos fiscales u otros terceros países.

Aquellas empresas que sigan con dominio.com serán consideradas como "juego ilegal", de acuerdo a lo que establece la ley y, por tanto, son hechos denunciables.
También en el año 2011 se crea la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) http://www.ordenacionjuego.es/ como el órgano del Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas que ejerce las funciones de regulación, autorización, supervisión, control y, en su caso, de aplicación del régimen sancionador en el ámbito de las actividades de juego online de ámbito estatal.

b. LEGISLACIÓN AUTONÓMICA RESPECTO AL JUEGO.

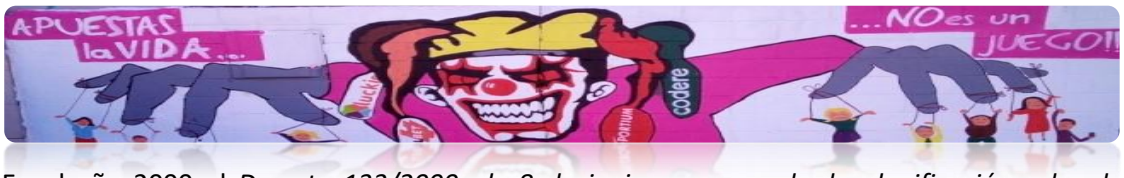
Como se ha comentado anteriormente, aunque existe una ley nacional sobre el juego, el Estatuto de Autonomía de Castilla y León atribuye a la Comunidad Autónoma la competencia exclusiva en la materia de casinos, juegos y apuestas.

La primera ley de ámbito autonómico es la **Ley 4/1998, de 24 de junio, reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León** que *"que tiene por objeto abordar de una manera global y sistemática la actividad del juego y las apuestas, estableciendo las reglas básicas a las que debe ajustarse la ordenación de este sector".*

Justificándose la norma por "***las medidas limitadoras de derechos y libertades que se producen en este ámbito, tales como la limitación a la libertad de acceso a los establecimientos de juego o la limitación a la libertad de empresa para la organización y explotación de aquéllos****, así como por la necesaria delimitación de infracciones y sanciones que requiere una norma de este rango."*

En su preámbulo la ley continúa diciendo que "n*o se pretende con esta Ley ni incitar al juego ni impedirlo, se trata de fijar unas reglas generales que ofrezcan al ciudadano la seguridad jurídica debida y al Gobierno la posibilidad de desarrollar una política reguladora del juego adaptada a la realidad económica y social".*

Es una ley que podríamos llamar "de mínimos" pero donde se empiezan a establecer los requisitos que tienen que cumplir los locales de apuestas para obtener la correspondiente licencia de apertura, como la distancia mínima con otras salas (300m.) o con centros escolares, que se determina en 100 m.



En el año 2000 el *Decreto 133/2000, de 8 de junio, que aprueba la planificación sobre la instalación de casinos de juego en la comunidad de Castilla y León*, establece que sólo se puede abrir un casino por provincia.

Una vez que surge la Ley 13/2011 a nivel estatal mencionada anteriormente, se publica el *Decreto 39/2012, de 2 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento Regulador de los Permisos de Explotación y Comercialización de los Juegos de Competencia Autonómica que se desarrollen de forma remota en la Comunidad de Castilla y León*, regulando el juego online que se desarrolla únicamente en el ámbito autonómico.

Este decreto ya preveía un riesgo al explicitar en su preámbulo que *"desde un punto de vista social, nos encontramos ante una realidad de juego remoto que ya se ha impuesto en nuestra sociedad, con la afectación directa sobre los consumidores y usuarios y su necesaria y debida protección, evitando y controlando situaciones de patologías médicas que pueden existir por su uso indebido, especialmente relevante cuando dicha afectación puede producirse sobre jóvenes y niños y, desde el punto de vista jurídico, nos encontramos ante un vacío normativo a nivel autonómico, que impone el deber de articular una regulación al amparo de las competencias exclusivas sobre la materia de juego, en la que la Comunidad de Castilla y León está siendo pionera, sin perjuicio de la afectación indirecta de otros múltiples títulos competenciales, como la materia de consumo, la de protección de menores, o la de sanidad"*.

En **el año 2013** sale el *Decreto 21/201,3 de 20 de Junio, por el que se aprueba el reglamento regulador del juego del Bingo.*

En **año 2014** el *DECRETO 53/2014, de 23 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento Regulador de las Apuestas de la Comunidad de Castilla y León y se modifica el Decreto 44/2001, de 22 de febrero, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León*, en cuya justificación se puede leer "*… a tenor de lo dispuesto en el artículo 22 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, resulta necesario incorporar las apuestas dentro de la estructura de juegos sujetos a previa autorización administrativa e inscripción en el Registro correspondiente como requisito indispensable para el desarrollo de la actividad*".

Es significativa la mención que hace este decreto de forma especial a la demanda social de esta nueva forma de ocio: *"Así, el reglamento que aprueba el presente Decreto viene a regular las apuestas en la Comunidad Autónoma de Castilla y León, pretendiendo* ***llenar el vacío normativo existente en la materia****, reglamentando un* ***subsector*** *de juego* ***que se encuentra en auge*** *en los últimos tiempos* ***y que es demandado por la sociedad*** *como una forma más de ocio*".

También *"Por otro lado, también se aprueba modificar el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León, para* ***posibilitar, junto con las apuestas basadas en actividades deportivas o de competición, las basadas en actividades de cualquier otra naturaleza****"*.

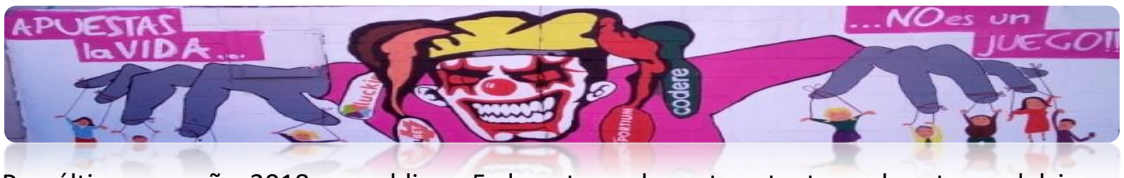
En este decreto también se empieza a regular sobre tres ámbitos relacionados con el juego:

Sección 1: Las casas de apuestas

Sección 2: Zonas de apuestas en salones de juego, salas de bingo y casinos de juego.

Sección 3: Corners de apuestas en salones de juego, salas de bingo y casinos de juego.

Sección 4: Corners de apuestas en recintos deportivos.



Por último, en año 2018 se publican 5 decretos sobre otros tantos subsectores del juego (*DECRETO 38/2018* sobre casinos, *DECRETO 40/2018* sobre bingos, *DECRETO 41/2018 sobre* apuestas, *DECRETO 42/2018* sobre online de competencia autonómica y ***el DECRETO 39/2018*** sobre salas de apuestas que modifica el reglamento regulador de las máquinas de juego y de los salones de juego de la Comunidad de Castilla y León que no **puede ser más claro con sus objetivos en el preámbulo**:

- *"El **Primero** trata de **favorecer la implantación o mantenimiento de empresas de máquinas de juego y de salones de juego en Castilla y León**, mediante la reducción de cargas administrativas (…) Para ello, se suprime la actual autorización de apertura y funcionamiento de los salones de juego, sustituyéndola por una declaración responsable de funcionamiento a presentar por la empresa interesada (…) y se viene a ampliar el plazo de duración de la autorización de instalación de 5 a 10 años, para luego poder pedir su renovación."*
- *El **segundo objetivo** de la norma trata de mejorar (…) "**mejorando el régimen social y empresarial de las máquinas de juego y de los salones de juego".***
- *"El **tercer objetivo** viene a recoger iniciativas de la Institución del Procurador del Común de Castilla y León y de las Cortes de Castilla y León, para mejorar el control en los salones de juego. Dado que en los salones se desarrollan dos líneas de juegos distintos, una la de las máquinas de tipo «B» ordinarias que están presentes en establecimientos abiertos al público, como bares y cafeterías, sin control de acceso, y otra línea de máquinas más especializadas en juegos y premios, que sí requieren un mayor control, **esta normativa no puede limitar el acceso a la totalidad del establecimiento del salón, sino concretar las limitaciones de acceso y uso a estas máquinas especiales**."*

En resumidas cuentas, se puede decir que este último decreto está al servicio de los intereses de las empresas del juego, limitando como se explicita en el tercer objetivo las obligaciones que tienen los locales para controlar el acceso a las salas.

RESTRICCIONES A LA APERTURA DE LOCALES DE JUEGO Y APUESTAS

Distancias en metros

Comunidad	Entre locales	De un local a un centro docente
Andalucía	100	-
Aragón	300	-
Asturias	-	→ 100 m
Baleares	250	-
Canarias	200	→ 300 m
Cantabria	500	-
Castilla La Mancha	-	-
Castilla y León	300	→ 100 m
Cataluña	1.000	→ 100 m
Extremadura	-	-
Galicia	300	→ 150 m
Madrid	-	-
Navarra	400	-
Murcia	400	-
País Vasco	500	-
Rioja, La	200	-
C. Valenciana	200	-

Murcia: 200 m para municipios turísticos. Baleares: 500 m en Palma.

Fuente: Anesar y elaboración propia D. A. - F. P. / EL PAÍS

3. EL NEGOCIO DE LAS SALAS DE APUESTAS.

En España desde la regulación del juego on-line en 2011 y posteriores legislaciones, el número de aperturas de locales de apuestas ha crecido de forma sorprendente.
Muchos de estos locales se abren bajo la forma de **franquicias**, los principales operadores de salas de apuestas en España (Sportium, Codere, Luckia, William Hill…) ofrecen esta modalidad.

> *Que el sector del juego en España no ha dejado de crecer ni un segundo en nuestro país desde su regulación en 2011 es una realidad, con 52 operadores autorizados por la DGOJ (Dirección General de Ordenación del Juego) y con las apuestas deportivas como producto más demandado por los jugadores… Este crecimiento progresivo ha situado a España como objetivo potencial de las casas de apuestas mundiales y, por el momento, no existen indicios numéricos para que deje de serlo…*
> *Lejos de ser una moda pasajera, se prevé una mayor propagación del negocio en los próximos años, al menos desde la perspectiva de los directivos de este negocio, cuyas opiniones se recogen en el* ***Barómetro de los Salones de Juego 2018*** *de la* ***Asociación Española de Empresarios de Salones de Juego y Recreativos (ANESAR)****. Así, el 69,7% de los empresarios del sector prevé abrir nuevos locales y el 63,3% de los mismos baraja ampliar las plantillas actuales.*
> (https://www.elmundo.es/economia/ahorro-y-consumo/2018/08/03/

Ante habituales problemas económicos, estas empresas venden la falsa esperanza del dinero rápido. Luces y sonidos llamativos, locales sin ventanas para perder la noción del tiempo y el dinero perdido, bebidas, comidas baratas, bonos de bienvenida, … todo vale para seguir captando adeptos.

Frente a la simplicidad de las quinielas, las apuestas deportivas se rodean de un aura de complejidad. Es posible arriesgar dinero a decenas de partidos en vivo o por disputar. Durante el encuentro se puede intentar adivinar algún desenlace, como qué jugador va a recibir una tarjeta. Además, se permite realizar apuestas combinadas. Hay 30 o 40 deportes y ligas donde elegir, masculinos y femeninos. Fútbol y baloncesto son los más populares, pero se oferta desde el surf hasta los *e-sports*. Y no solo cabe apostar en encuentros disputados en España: la selección de países es tan amplia (sobre todo en fútbol) que abarca desde Botsuana hasta Omán. El País Semanal, 21 abril 2019.

NORMALIZACIÓN DE LAS APUESTAS Y LOS LOCALES.

La presencia de casas de apuestas en nuestros barrios ofrece una visión de estos locales “normalizada”, haciendo que su percepción subjetiva sea equiparable a la de cualquier otro comercio o local convencional.

La percepción de normalidad se acentúa por su aspecto exterior, al estarles permitida la publicidad exterior relacionada con el deporte (especialmente el futbol) y, en muchas ocasiones, ofrecer servicios de bar lo que los vincula directamente con el ocio. Y este hecho, de nuevo, es especialmente relevante de cara a los niños y adolescentes, que crecen acostumbrados “desde siempre” a la presencia de estos atractivos locales “de ocio” en su entorno más próximo.

BEBIDA Y COMIDA EN CASAS DE APUESTAS.

Esta "normalización" de las casas de apuestas como locales de ocio sobre todo por parte de los más jóvenes, en gran parte está relacionado con los servicios de bar, que sirven como "gancho" para atraer clientes al local.

En este sentido, los bajos precios en bebida y comida, incluso su regalo, es uno de los complementos que las salas de apuestas están ofreciendo a sus clientes. Como muestra, un botón:

> *"Hay que seguir intentándolo, si eres listo al final ganas". Poco después el empleado, sin que nadie se lo haya pedido, renueva las cervezas de la pareja: "Cuando estéis jugando la bebida es gratis, no tenéis más que pedirla"*
>
> El confidencial 17/10/2018 "Las casas de apuestas 'regalan' más de 100 millones al año para cebar a nuevos clientes".

Numerosos **testimonios de empleados** en casas de apuestas evidencian situaciones que ponen de manifiesto lo nocivo que resulta esa actividad para los jugadores. Cabe añadir que estar trabajando en una actividad dañina para los clientes no resulta ni agradable ni enriquecedor para quien desempeña esa labor.

Los locales tienen cámaras por todas partes, algunas con micrófonos, así se supervisa todo lo que ocurre en las salas: a jugadores y a empleados. Si un empleado aconseja de forma disimulada a un jugador que deje ya de jugar porque ha perdido mucho dinero, no tardará en recibir una llamada de su jefe, amonestándolo: al cliente nunca se le impide jugar pase lo que pase. Es más, si un cliente se pone agresivo porque está perdiendo, se le permite que grite, que aporree a las máquinas, o lo que sea. Se le invita a una cerveza o lo que quiera y ya está, no hay que olvidar que se trata de un buen cliente que acaba de dejar mucho dinero en las máquinas.

A continuación, se presentan testimonios de empleados de Salas de apuestas recogidos en artículo de El Confidencial del 19/06/2019 05:00 – (ACTUALIZADO: 27/09/2019 09:08).

> *"Te vienen chavales con la mochila y cinco euros"… Los salones de apuestas se han convertido en los nuevos 'after'. Brotan como champiñones y encima son legales. En cuanto despunta el sol los fines de semana, grupos de chavales de 18 y 20 años* ***empalman la discoteca con el salón*** *para que no termine la fiesta. Unos siguen bebiendo a cuatro euros la copa o a un euro la lata de cerveza. Otros toman un aperitivo, café y zumo gratis antes de meterse en la cama. El plan es inmejorable: hay alcohol barato, pantallas gigantes con fútbol, tenis y baloncesto y la emoción de ganar unos cientos de euros al instante en la ruleta.*
>
> *"Lo normal es que cuando abres el local a las nueve de la mañana tengas a unos cuantos chavales 'de pedo' esperando para entrar. 'Vamos, que llegas tarde', te dicen de cachondeo. Algunos están todavía borrachos,* ***te los encuentras en la calle con el cubata en la mano*** *y lo primero que te piden es una cerveza. Se la toman, los fines de semana tenemos 3x2 en latas, comen algo y echan alguna apuesta. Los más jóvenes meten cinco euros en la ruleta y a ver qué pasa. El que se calienta puede meter 50 fácilmente", cuenta Alberto*, que trabajó durante varios meses en un salón de la española Codere al este de Madrid.*

El salón de apuestas no solo es un 'after', ***también es el lugar perfecto para empezar la fiesta****. "Te vienen al principio de la noche los viernes y sábados a calentar. Unos euros a la ruleta, unos cuantos cubatas a cuatro euros, unas palomitas y patatas fritas, y luego a seguir la fiesta por ahí. Mi salón cierra a la una de la madrugada y los chavales van pasando. Luego por la mañana alguno vuelve a ver si recupera lo gastado esa noche", cuenta Marta, que pasó 12 meses como técnica de sala en el extrarradio de la capital.*

Entre semana, no falta el estudiante que hace pellas. O que ha aprovechado el recreo para visitar con alevosía el oscuro salón antes de regresar al aula. "Yo no les pregunto si se están saltando clases, pero es evidente. Te vienen con la mochila y con cinco euros en la mano. Es más habitual a media mañana, supongo que, por la hora del recreo, pero ***algunos yo creo que ni pasan por el instituto o donde estudien****", explica Juan*, que trabajó unos meses en un salón de Madrid y lo dejó porque el sueldo no compensaba el tedio y el mal rato de ver a la gente apostar, insultar y golpear las máquinas en bucle todo el día.*

A veces pides el DNI y ves que tiene los 18 años recién cumplidos. Algunos te vienen el día siguiente de cumplir la edad

**Los nombres de los empleados han sido modificados para preservar su identidad.*

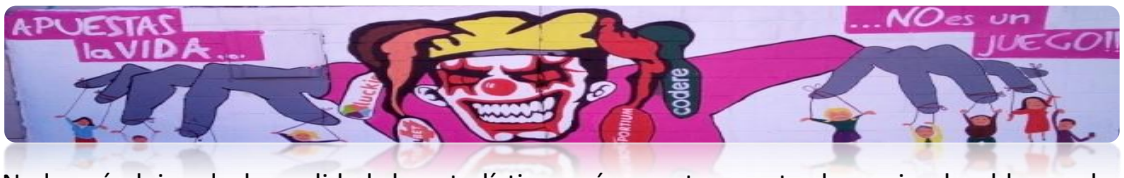
PUBLICIDAD.- GRAN CLAVE EN ESTE NEGOCIO.

Al pensar en publicidad de juego, quizá venga a la mente un spot especialmente taladrante. "Vive, vive, vive. Apuesta, apuesta, apuesta"... Existe un código de conducta para la promoción del juego en línea supervisado por Autocontrol, pero no es de obligado cumplimiento. Hace poco, no obstante, el organismo impuso una sanción a 888, la casa que se promociona a base de imperativos, ya que infringía la norma de no reflejar "una actitud compulsiva". Protagonizado por un ejército de héroes deportivos y televisivos, el sector reconoce este hostigamiento mediático como un elemento pernicioso para su imagen. "El reglamento de publicidad aún no ha salido, y eso nos ha hecho daño", lamenta Alejandro Landaluce, director de Cejuego, patronal que aglutina a empresas como Cirsa, Luckia o Codere. "Pero si ahora se puede poner publicidad en todos los partidos, yo lo voy a hacer porque si no lo hará mi competencia".* (https://elpais.com/elpais/2019/04/15).

*Autocontrol: organismo independiente de autoregulación de la industria publicitaria en España. Está integrado por anunciantes, agencias de publicidad, medios de comunicación y asociaciones profesionales.

Juega, Juega, Juega. Gana, Gana, Gana Realidad… ¡¡¡PIERDES, PIERDES, PIERDES!!! La realidad se impone, como se desprende de este anuncio de las apuestas en línea: *"Te devolvemos hasta un 15% de tus pérdidas todas las semanas"*. ¿Dónde queda el Gana, Gana, Gana?.

La invasión de la publicidad de juegos de apuestas, con que nos acosan en redes y medios de difusión, resulta escandalosa. Es la "gota malaya" que golpea sin cesar nuestras mentes, y que mediante el uso de famos@s y famosill@s, incitan a las apuestas con bonos de bienvenida de sustanciosos importes, como una manera fácil de obtener unos importantes ingresos, que hará destacar al jugador sobre los demás y ser el centro de admiración de los colegas y amiguetes.



Nada más lejos de la realidad, la estadística, más pronto que tarde, es implacable con las ilusiones iniciales del jugador.

Además, los mensajes publicitarios, especialmente los lanzados desde la televisión y medios audiovisuales, no dejan de incidir en las características que más pueden influir en un jugador.

> *"Cuando ves los anuncios, da la impresión de que tienen un micrófono en nuestras terapias. Saben dónde rascar",* Bayta Díaz, psicóloga de la Fundación APAL (Asociación para la Prevención y ayuda al ludópata). Revista Contexto REPORTAJES CTXT. enganchados a un juego al que es imposible ganar (Lavado de cerebro).

El refuerzo rápido y la inmediatez son palancas clave en el enganche. Se despliegan varias ofensivas. Por un lado y sorteando *la ley que prohíbe regalar dinero a los usuarios,* están los bonos ("Regístrate y consigue hasta 150 euros para apostar", "doblamos tu primer depósito hasta 200 euros", etc.), los mensajes fingen regalar dinero, cuando en realidad se trata de un préstamo que puede convertirse en un tobogán hacia el endeudamiento y hacia la urgencia por recuperarte, que es el primer paso de la adicción. Por otro lado **el uso del lenguaje matemático** (estadísticas, fracciones, decimales…) que **maquilla el azar** con una apariencia de conocimiento que persigue que el jugador se sienta más listo que la banca. El lenguaje se refuerza con la creación de categorías de jugadores: condecoraciones, miembros VIP, etc.
"Esa es la fantasía. Una falsa sensación de control que perpetúa el problema" según Díaz.

Las casas de apuestas están realizando grandes inversiones en estudios sobre la situación y la percepción del juego, supuestamente a favor del ***juego responsable***. Su inversión les garantiza el respaldo de universidades y asociaciones (Codere con la Universidad Carlos III; Sportium con la Asociación Centro Catalán de Adicciones Sociales…) y así, lavan su imagen social al mismo tiempo que recopilan información clave sobre la imagen de su actividad o sobre los resortes de la mente del jugador. De hecho, esa supuesta **Responsabilidad Social Corporativa**, esconde en realidad estudios de mercado que incluso les permiten evadir la legislación sobre publicidad (sorteando la ética en sus mensajes de radio o, como llegó a denunciar el Consejo Audiovisual Andaluz, emitiendo mensajes en canales infantiles como Clan).
Revista Contexto. REPORTAJES CTXT. enganchados a un juego al que es imposible ganar (Las casas de apuestas no esconden micrófonos…).

Pese a todo ello, la Asociación para la Autorregulación de la Comunicación Comercial (**Autocontrol**) revisó en 2018 un total de 36.395 anuncios antes de su emisión, de los que 1.158 eran campañas publicitarias sobre juego y únicamente en 221 de esos proyectos aconsejaron realizar algún tipo de modificación para ser difundidos.

De esas 221 campañas publicitarias desaconsejaron su emisión en 16 casos y propusieron modificaciones en 205.

Sin embargo, los 937 anuncios restantes que la asociación revisó antes de ser emitidos obtuvieron un "copyadvice" positivo ya que no detectaron problemas en su contenido. El "copyadvice" es un servicio de consulta voluntario, confidencial y no vinculante, que analiza un proyecto de anuncio antes de su emisión, desde un punto de vista ético y legal.

Para el director general de Autocontrol, integrada por anunciantes y agencias de publicidad, la industria publicitaria hace un "especial esfuerzo" en relación a las campañas dirigidas a niños y para proteger la dignidad de la mujer.

Sin embargo, los criterios de la Asociación de Autorregulación Autocontrol, que supuestamente vela por los intereses de los consumidores, parecen diferir de los manejados en otras instancias:

- En el pleno de primeros de marzo de 2019 la Asamblea de Madrid aprobó por unanimidad una proposición de ley presentada por Podemos, que prohíbe en la radiotelevisión pública de Madrid (Telemadrid y Onda Madrid) la emisión de publicidad que directa o indirectamente promueva el juego online, los salones de juego o las casas de apuestas independientemente del horario o de la programación concreta de la que se trate. (publico.es *La Asamblea de Madrid veta por unanimidad la publicidad sobre juegos de azar y apuestas en la televisión y radio públicas*).
- El Tribunal Supremo, recordaba en un auto que diferentes tribunales europeos "consideran legítima la intervención de las autoridades nacionales" en la regulación del sector del juego "por razones de política social, protección de los menores de edad y de prevención del fraude fiscal y blanqueo de capitales" (europapress.es)

Pero la presencia publicitaria de las casas de apuestas no se limita a la emisión de anuncios, sino que se extiende sin control a través de patrocinios y acciones de relaciones públicas. En la siguiente imagen se muestra el patrocinio de los equipos de fútbol de la primera división española, por las principales empresas del juego.

Tanta inversión solo se justifica por el interés de las empresas de juego en usar la imagen de esos equipos en su publicidad **vinculándose así con el deporte y el ocio.** Al mismo tiempo, la inversión es bien recibida por los propios equipos, que no rechazan la oportunidad de nuevos ingresos, sin plantearse el origen de los mismos ni el uso que se hará de la imagen del club.

Fuente: Xalata.com Así es como las apuestas online han conquistado España: los ludópatas del futuro ya están aquí.

La Real Sociedad es el único equipo de primera división que se sale de la norma: en diciembre de 2018, sometió a consulta de sus socios la posibilidad de aceptar este tipo de patrocinios (actual o en el futuro). El resultado no admitió dudas, votaron 6638 socios, y un 85% rechazó el patrocinio.

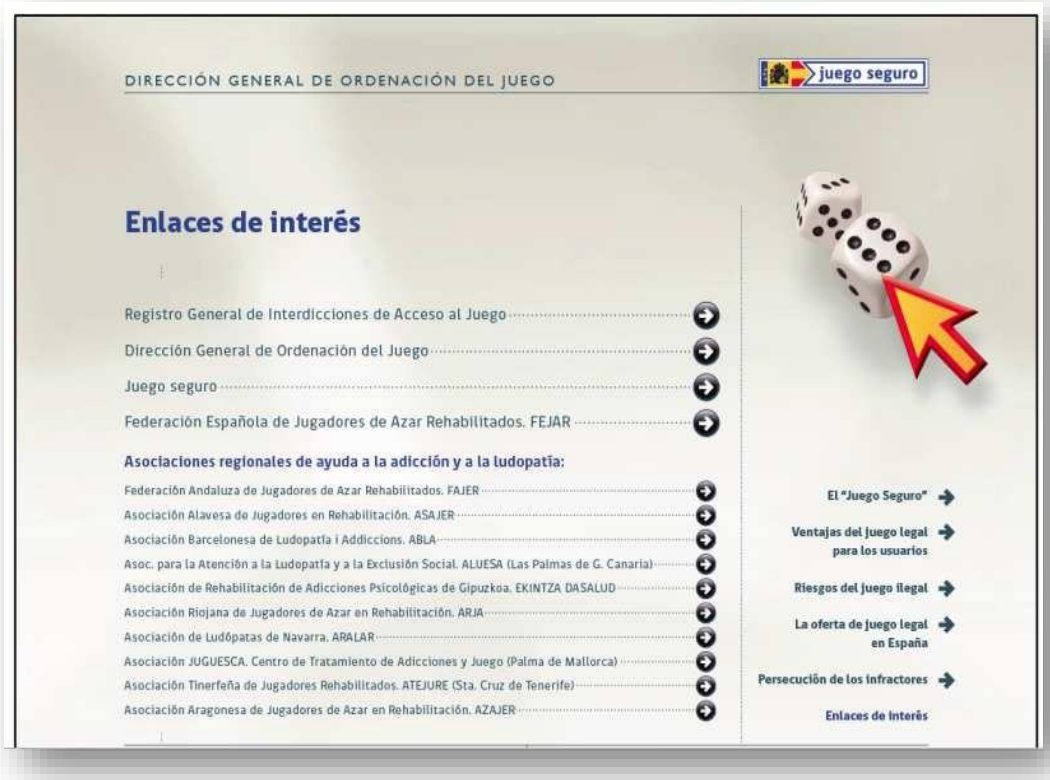
El Real Madrid, actualmente patrocinado por Codere, anteriormente lució –durante 5 años- el rótulo de Bwin en la camiseta. En un partido en Suiza, tuvo que salir sin él: el país alpino prohíbe ese tipo de publicidad. En España, en cambio, no existe ninguna regulación al respecto.

¿Normalizan el juego los patrocinios de estrellas del deporte? Bayta Díaz, psicóloga de la fundación APAL, considera que sí:

> Según *"La publicidad funciona para normalizar, para que algo se haga universal... Es el objetivo. Si además usan figuras de referencia que son héroes para los chavales, como jugadores de fútbol o tenis, o referencias sociales, como actores o personajes del corazón, que también son referencia para otro tipo de población...".*

Resulta cuando menos chocante que exista una regulación de la publicidad de las bebidas espirituosas o el tabaco, y que no lo haya en relación a la publicidad del juego en todos los medios de difusión.
También es significativa la forma en la que las salas de apuestas utilizan símbolos que atraen la atención del viandante relacionando el local con el deporte y el ocio.

Además de ello, la presentación sobre "juego seguro" de la web de la DGOJ asume implícitamente los riesgos asociados al juego, ya que acaba con un listado de centros de interés especializados en tratamiento de la ludopatía, pero sin embargo, no advierte en ningún momento sobre dichos riesgos. Sin embargo, sí lo hace sobre los riesgos del juego ilegal, en clara defensa del negocio de juego. Es decir, nos encontramos ante un ejemplo más de las políticas de PROTECCIÓN Y NORMALIZACION del juego.



4. LUDOPATÍA.

Según publicaba El País el 21 de abril de 2019, más de 309.000 individuos, el 0,9% de la población de entre 18 y 75 años (tramo de edad que se aplicará a todos los datos poblacionales), sufren adicción al juego, según la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados. La tasa es menor de acuerdo con un estudio de la empresa Codere y la Universidad Carlos III (Percepción social sobre el juego de azar en España 2018): entre el 0,5% y el 0,7% de la población, segmento en el que los inmigrantes jóvenes pueden representar entre el 25% y el 33%. Esta enfermedad no es nueva: el juego privado (casinos, bingos) se legalizó en 1977; los salones de juego y las tragaperras — de las que hay 200.000 en España— , a principios de los ochenta. Fue en esa década cuando empezaron a tratarse los primeros ludópatas. Con la expansión de las apuestas y el juego online se ha modificado el perfil del paciente. “Cada vez llegan más jóvenes, más endeudados, y desarrollan un comportamiento patológico con más rapidez: a veces en cuestión de meses”, ilustra Bayta Díaz, de la asociación madrileña Apal.
En Burgos, según recoge el Diario de Burgos el 27 de octubre de 2019, la asociación Abaj atiende ya a más de 200 personas afectadas de ludopatía, que cada vez llegan con menos edad.

¿Qué es la ludopatía?

Ante todo hay que dejar claro que la ludopatía es una enfermedad, reconocida como tal por la Organización Mundial de la Salud (OMS). Esta enfermedad afecta a las personas que la sufren impidiéndoles ejercer adecuadamente un control sobre una determinada conducta, en este caso, les afecta al autocontrol sobre las actividades que realizan. Es la única enfermedad adicción sin sustancia reconocida como enfermedad en el DSM-V (Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales).

Fases ¿cómo es el proceso de desarrollo de la adicción al juego?

Como muchas enfermedades, la ludopatía no tiene una causa única, existen muchos factores que están implicados, como algunas variables personales (impulsividad, baja tolerancia a la frustración, búsqueda de sensaciones, etc.), o circunstancias concretas (problemas económicos, familiares, laborales, excesivo tiempo libre, escaso valor al dinero, etc.). Si bien cada persona es distinta, muchos jugadores han seguido el mismo patrón para desarrollar ludopatía y la dependencia al juego se desarrolla principalmente a lo largo de tres fases:

- **Fase de ganancia:** El jugador comienza invirtiendo poco tiempo y poco dinero, se juega poco y en ocasiones obtiene ganancias. progresivamente el juego se va convirtiendo en la fuente de interés principal para el sujeto.
- **Fase de pérdida:** el jugador al aumentar las cantidades y la frecuencia, las pérdidas aumentan también. Juega más tiempo y más dinero para obtener el mismo nivel de sensaciones o para "intentar recuperar" lo invertido.
- **Fase de desesperación:** las pérdidas son cada vez mayores y empiezan a suponer una grave preocupación para el jugador. Es entonces cuando se comienzan a utilizar engaños y mentiras para ocultar que exista un problema relacionado con el juego, sus consecuentes pérdidas, y/o para conseguir más dinero. En ocasiones, se piden préstamos a familiares, falta dinero en casa o incluso se cometen actos delictivos.

Durante las últimas fases, a menudo al detener la conducta de juego, se generan síntomas fisiológicos como son la irritabilidad, trastornos de sueño, temblores, trastornos digestivos, etc. Entonces jugar se convierte en vía de escape a la disforia y el malestar, y un sentimiento culpable al cual el jugador responde con el autoengaño de "deber recuperar el dinero". Todo esto genera una situación de descontrol en el jugador, que cada vez ocupa más tiempo, más dinero y más interés en la conducta adictiva que en el resto de su vida.

También señalan desde ABAJ (la Asociación Burgalesa para la Rehabilitación del Juego Patológico) que: ***"el "coste personal" de la ludopatía. ...suele ser el coste más difícil de cuantificar"***. Algunas de las consecuencias que se repiten en los afectados son:

1.- Problemas emocionales.
La persona adicta al juego comienza a sentirse mal por todo el dinero perdido. Miente a su familia para ocultar sus deudas y la magnitud de su problema y comienza a aislarse de los demás. Aparecen sentimientos de tristeza, ansiedad, depresión o irritabilidad, que les llevan a seguir jugando.

2.- Problemas familiares.
Es posible que en los primeros momentos la familia intente ayudar a la persona con problemas de juego. No obstante, ocultar las deudas del adicto suele empeorar la situación y acaba por alejar a la familia del enfermo. Es entonces cuando aparecen las rupturas, separaciones y divorcios.

3.- Problemas laborales.
La situación laboral o académica de la persona adicta se ve resentida cuando sus problemas con el juego se agudizan.

4.- Problemas sociales.
Desatiende a sus amistades y se produce una disminución de las actividades de ocio, empiezan a perder relaciones significativas.

5.- Problemas legales y económicos.
La desesperación por conseguir dinero puede hacer que los individuos con ludopatía cometan robos, estafas u otras actividades delictivas para conseguir dinero para jugar.

Testimonios.

Recogemos a continuación varios testimonios que reflejan las consecuencias de la adicción:

Santiago Caamaño comenzó su adicción al juego con 14 años. Sin darse cuenta se enganchó y arruinó su adolescencia. Ahora tras años de terapia nos cuenta su testimomio. No es un caso aislado, entre el 25 y el 30% de menores reconoce haber apostado y jugado online alguna vez. Los expertos piden una regulación. Al principio eran timbas de póker con sus amigos. Luego tentó a su suerte y se enganchó de manera enfermiza al juego online. En apenas unos meses llegaron las primeras las primeras mentiras. Según Caamaño falsificó las notas "para poner que había suspendido dos para poder quedarme en verano con el ordenador tranquilamente para decirle a mi madre que estaba estudiando y no tuviera ningún tipo de sospecha".

ABC actualizado 28/09/2019 15:39h.

Fontaneda participa semanalmente en la terapia de grupo de la asociación burgalesa Abaj. Acude acompañado de su madre, pues los familiares también padecen las consecuencias. Para este joven, su obsesión se llamaba ruleta. Como ocurre con las apuestas deportivas, que muchas veces se realizan al calor del directo, se trata de un juego de "respuesta rápida": se puede ganar o perder en cuestión de un momento, cualidad clave para la aceleración de los síntomas de la ludopatía. En las apuestas confluyen además nociones como el "sesgo de conocimiento": la creencia de que se puede vencer a la suerte con lo que se sabe de fútbol o baloncesto. Pedro (nombre ficticio), de 39 años, recibe terapia en Patim. Es licenciado en Ciencias del Deporte. Tras dejar las apuestas por un tiempo, decidió jugarse un euro en una cena. "Recaí de forma brutal: gasté todos mis recursos, los familiares, los de mi empresa". Cuando tocó fondo, había acumulado una deuda de 100.000 euros de su salario y préstamos de allegados y bancos. En despachos de abogados como el madrileño ActivaT refieren casos de menores que generan deudas de juego a través de compañías de microcréditos. J. A., que llegó a malgastar 200.000 euros, habla de "mafias de usureros". "Sepasean por el salón, ven el problema que tienes y se ofrecen a dejarte dinero. Luego te tienen controlado".

El País Semanal 21 abril 2019.

«Dicen los empresarios del gremio que no entran menores a sus salas. Yo puedo decir literalmente que teniendo 17 años, en una mañana me gasté 800 euros a la ruleta en un salón de juegos sin que nadie me dijera nada». Su historia es muy parecida a la de todos los chavales que en los últimos años se han quedado enganchados en ese infierno que se llama juego patológico. Él lo sabe muy bien y también David Burgos, psicólogo de Abaj, que cuenta que solo en este año, entre enero y el 21 de octubre, han pedido ayuda 91 personas, de las cuales un 30% tienen menos de 25 años. El juego on line y la ruleta, omnipresente en todos los salones, son las fuentes mayoritarias de adicción. Roberto comenzó jugándose las vueltas del café o haciendo porras con los amigos, nada que pudiera llamar la atención. Pero el problema no había hecho más que empezar.

Diario de Burgos 27 de octubre de 2019.

¿Qué factores están contribuyendo a que haya adictos cada vez más jóvenes?

Numerosos expertos han destacado el rol de Internet y las nuevas tecnologías como facilitadores del acceso a este tipo de juegos entre los niños y los adolescentes. De forma específica, han ido surgiendo nuevos videojuegos que comienzan a incorporar elementos propios de los juegos de azar y de apuestas, una convergencia que, junto con una publicidad intensa que asocia estas actividades con el ocio y el entretenimiento, podría estar influyendo en el **desarrollo de juego problemático entre los más jóvenes, cada vez más visible y alarmante**.

Presentamos a continuación un extracto de la entrevista a José Pedro Espada, Catedrático de Psicología en la Universidad Miguel Hernández, publicada por INFOCOP (Publicación oficial del Colegio Oficial de Psicólogos) el 11/10/2019:

Atendiendo a los datos actuales, ¿cuál es el perfil psicosocial de las personas que desarrollan una adicción al juego? ¿Qué factores de riesgo están implicados en el desarrollo del juego problemático y, concretamente, entre los menores?

La capacidad de los juegos de azar para generar adicción es resultado de un potente patrón en la administración de reforzadores. Como ocurre en otros comportamientos adictivos, no podemos hablar propiamente de un perfil específico, ya que cualquier individuo es susceptible de desarrollar una adicción si se dan los elementos suficientes. La Psicología del aprendizaje explica a la perfección la adquisición y mantenimiento de conductas mediante procesos de refuerzo intermitente, que da lugar a aprendizajes muy consolidados. El valor económico del reforzador tiene un peso notable, que va unido a los procesos motivacionales y de activación dirigidos a la ganancia. Si se incorporan aspectos cognitivos, como las expectativas de ganancia o de recuperación de las pérdidas, la ilusión de control, o la evitación de estados emocionales negativos o el escape de la sensación de rutina o aburrimiento, tenemos como resultado el comportamiento de juego problemático. Las personas que se caracterizan con rasgos como una mayor necesidad de búsqueda de sensaciones, menor autocontrol, o que sientan la necesidad de escapar de estados emocionales aversivos, pueden ser más propensos a realizar conductas de juego. En menores, el carácter impulsivo y el déficit en los procesos de juicio para la toma de decisiones a largo plazo son factores de riesgo añadidos.

De forma específica, ¿qué rol están jugando los nuevos establecimientos de apuestas deportivas –y la accesibilidad a los mismos-, y la exposición de la población infanto-juvenil a la publicidad de este sector?

La proliferación de locales de apuestas está produciendo al menos dos efectos. El primero es el de la normalización, que en adicciones a sustancias se ha comprobado desde hace años que actúa como facilitador del consumo al ser percibido por el sujeto como inocuo y socialmente aprobado. El segundo supone la presencia de numerosos estímulos discriminativos que pueden desencadenar la conducta problemática llamando la atención de nuevos usuarios y actuando como recordatorio a jugadores activos o en proceso de eliminación de la conducta de juego.

Así mismo con los avances tecnológicos han ido surgiendo nuevos videojuegos que han comenzado a incorporar elementos propios de los juegos de azar y de apuestas. ¿Qué consecuencias tiene esta convergencia entre ambos? ¿Considera que la práctica en juegos de azar simulados y/o con dinero ficticio a través de videojuegos podría influir en el posterior desarrollo de juego problemático?

Es una convergencia que proporciona un mayor acercamiento a los juegos de azar reales, sirve como ensayo y es por tanto una forma de facilitar el inicio. La práctica ficticia ayuda a familiarizar al sujeto con el proceso real de juego, y hace que experimente los procesos de refuerzo.

La cuestión es si el sujeto puede discriminar la práctica simulada de la real, y si los jugadores online y offline están expuestos a los mismos procesos. Nosotros hemos comparado perfiles de jugadores online y offline y encontramos que el patrón de relaciones en cuanto a sus características personales y de adicción o abuso al juego eran similares en ambos entornos. Los jugadores online presentaban mayor riesgo para

desarrollar problemas de pérdida de control, tolerancia o síndrome de abstinencia, o mentir a sus familiares acerca de su conducta de juego.

En la publicación del Boletín nº 86 Julio-Septiembre de la misma organización INFOCOP, se concluye:

Por tanto, la aparición de estos nuevos modelos de videojuego que incorporan juegos de azar y de apuestas, suponen un ***mayor riesgo para los menores*** *(King, 2018): los niños y adolescentes que frecuentemente juegan a este tipo de videojuegos, pueden comenzar a creer que las actividades de juego se rigen bajo la premisa de que "las habilidades y prácticas específicas son responsables del éxito, y que su pericia adquirida pueden influir en el resultado de un juego de azar" (McBride y Derevensky, 2017).*

Estos videojuegos ofrecen, entre sus servicios, opciones de compra (generalmente pequeñas) conocidas como "microtransacciones", que permiten obtener premios o contenido adicional para jugar -como elementos virtuales, trajes/máscaras, monedas o niveles- (un ejemplo de ello son el ***Candy Crush, el Fortnite o el FIFA****). Una innovación reciente son las "loot boxes" o "cajas botín", un* ***sistema de recompensa integrado dentro del juego****, que se puede comprar con dinero real, para obtener una selección -aparentemente- aleatoria de artículos virtuales (King, 2018).*

En la "Guía clínica específica sobre Jóvenes y Juego Online" editada por Fejar (Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados), se recogen algunos factores de riesgo sociales, económicos dentro de los adolescentes:

Los estudios epidemiológicos en diferentes países han mostrado un incremento del trastorno de juego, paralelo al número de apuestas en el juego legalizado en las últimas décadas (Álvarez, 2009), siendo especialmente preocupante la elevada incidencia de juego patológico en población de riesgo como jóvenes. La adolescencia constituye un período importante en el desarrollo de la persona, donde se aprenden, construyen y desarrollan comportamientos que son considerados de riesgo cuando son proclives, pero no determinantes, a generar algún tipo de peligro o perjuicio (Gibbons, Kingsbury, y Gerrard, 2012). Numerosas investigaciones han estudiado las conductas de riesgo en jóvenes y adolescentes, entre las que destacan las relacionadas con el control de los impulsos tales como el juego patológico (Donati, Chiesi, y Primi, 2013), que se han asociado con problemas a nivel relacional, económico y de rendimiento escolar (Raisamo, Halme, Murto, y Lintonen, 2013; Ruiz-Olivares, Lucena, Pino, y Herruzo, 2010).

5. “AMBIGÜEDAD” DE LA ADMINISTRACIÓN.

Uno de los aspectos fundamentales en el extraordinario crecimiento de las empresas y locales de apuestas, es el apoyo normativo que han tenido de las diferentes administraciones (local, autonómica y estatal).

El hecho de que el Consejo Empresarial del Juego (Cejuego) en 2018 tuviera reuniones con hasta 96 políticos españoles para presionar a favor de esta industria, en un ejercicio marcado por la tramitación de cambios regulatorios en varias regiones, es algo que no nos puede extrañar. Algunos de los hombres que defienden los intereses de esa industria ya han alcanzado ciertos cargos de influencia. Veamos como un botón de muestra el caso de Codere:

- Pío Cabanillas (hijo del exministro franquista), exministro portavoz del Gobierno con José María Aznar entre 2000 y 2002, fue nombrado consejero y asesor de Codere en abril de 2016.
- Juan Junquera exsecretario de Estado con Zapatero fue hasta 2016 vocal de Codere.
- José Ignacio Cases, secretario general de la Comisión Nacional del Juego en los años 80 y todavía vicepresidente de su fundación también fue vocal de Codere hasta el 2016.
- Rafael Catalá exministro de Justicia con Rajoy fue secretario del Consejo de administración de Codere entre 2005 y 2011 y desde junio de 2019 es nombrado colaborador externo y asesor global de relaciones institucionales. Entre sus responsabilidades está la de mediar con todas las formaciones políticas para establecer un marco jurídico que no perjudique a la empresa.
- El 2013 la agencia Bloomberg revelaba la relación entre Codere y el despacho de asesoría que fundó Cristóbal Montoro, Equipo Económico. Se acusaba al Ministerio de Hacienda de forzar a las operadoras de juego extranjeras al pago de 150 millones en impuestos para acceder a la concesión de licencias beneficiando así a empresas como Codere.

La dinámica de puertas giratorias y lobby, como todos sabemos, no se constriñe al ámbito estatal. Europa tiene reguladas esas prácticas. La Asociación europea de apuestas de lotería, la European Lotto Betting Association (eLBA), forma parte del Registro de Transparencia del Parlamento Europeo desde octubre de 2018, es decir, es un lobby reconocido por las principales instituciones europeas.

En su página web afirman: “No somos "parásitos" ni debemos ser considerados como loterías "negras"/"secundarias", somos un producto legítimo de apuestas que ofrece apuestas sobre el resultado de eventos en vivo; nuestro evento en vivo son las loterías internacionales. Además, estamos regulados, tenemos licencia y contamos con programas completos de protección al consumidor y prevención de fraudes”. Y describen sus valores: “El eLBA fomenta las prácticas comerciales éticas, la responsabilidad social y las iniciativas para combatir el juego problemático. El eLBA buscará especialmente involucrar y combatir el juego de los menores de edad”. Han querido poner en valor sus prácticas comerciales éticas y su compromiso con la responsabilidad social estableciendo sus sedes fiscales en lugares que nuevamente nos suenan:

Legacy 8 Gaming, LottoGo.com, Lottoland, Multilotto y Gameworx son las cinco organizaciones que conforman la asociación. Legacy 8, con sede en Nassau (Bahamas). LottoGo, con sede en la Isla de Man (Reino Unido). Multilotto y Gameworks tienen su sede en Malta. Y Lottoland registrada en Gibraltar. Pero hay que preguntarse por el hecho de si esas presiones e incursiones en el juego político dan o no sus frutos.

El posible Brexit, con la correspondiente salida de la UE, ha hecho que enclaves como Gibraltar, por el que pasa el 60% del juego online del mundo y del que obtiene el 40% de su PIB, vean peligrar su status en favor otras plazas como Malta.
Esta situación ha sido vista como una oportunidad por algunos, y así, en la Ley de Presupuestos generales del estado 2018 aprobada por el gobierno del Partido Popular, Ceuta y Melilla se encaminaban hacia convertirse en plazas privilegiadas para albergar el juego. ¿Cómo se concreta esa posición "privilegiada"? Siguiendo la filosofía de los paraísos fiscales:

- El Impuesto sobre Actividades del Juego se bajó/simplificó a nivel nacional del 25% al 20%, y en Ceuta y Melilla se añadió una bonificación del 50% y se redujo hasta el 10%.
- En el Impuesto sobre Sociedades estas compañías de apuestas online cuentan con una deducción del 50% sobre la cuota íntegra (lo que deja tipos efectivos de entre el 7,5 - 12,5%, en función del tiempo de implantación).
- En Ceuta y Melilla no aplica el IVA pero sí la tributación indirecta local, el IPSI (Impuestos sobre la producción, los servicios y la importación), que se ha reducido para actividades reaccionadas con el juego online al 0,5%, por debajo del tipo con que se gravan servicios básicos como el abastecimiento de agua potable (1%) en Ceuta. Esto se hizo a principios del 2019 modificando las Ordenanzas fiscales sobre el IPSI.
- Los empleados allí radicados tienen una deducción del 60% en el IRPF.
- Las empresas una bonificación del 50% en las cuotas de la Seguridad Social.

Como dice el Alcalde-Presidente de Ceuta "El hecho más relevante que ha determinado el que nos postulemos como sede idónea de empresas dedicadas al juego online ha sido la rebaja de la fiscalidad del Impuesto sobre las Actividades de Juego".

En **Castilla y León** también nos hemos posicionamos institucionalmente en favor de las empresas de apuestas. Además de contar con una legislación favorable desde hace 16 años viene celebrándose un congreso sobre el juego en Castilla y León, apoyado por la Junta e inaugurado por el consejero de turno.

Baste entresacar algunas frases del consejero de presidencia Ángel Ibañez, encargado de inaugurar el congreso de 2019 en Aranda de Duero para conocer cuál es la intención de la Junta de Castilla y León en este asunto:

> *"Ibáñez puso de manifiesto que, ante los anuncios emitidos por algunas comunidades sobre el cese de licencias de «modo inmediato», destacó que esa situación «no tiene por qué pasar en Castilla y León», puesto que «ya tiene reguladas las distancias a los centros escolares, con máximo de 100 metros y las distancias entre los establecimientos de similares características con 300 metros».*

A preguntas de los medios acerca de qué medidas se están tomando desde la Administración con respecto a este tema, el consejero explicó que la primera medida llevada a cabo ha sido la presencia de la administración autonómica en la celebración de este Congreso, «contando con el sector del juego», dijo.

«hay que tener en cuenta que en el sector que hay en Castilla y León, los espacios físicos, el juego presencial, es donde quizá no está habiendo tantos problemas»".

Burgos Conecta. 26/11/19

Obviamente, no es necesario decir de nuevo que la legislación influye claramente en la proliferación de locales y algunas CCAA están empezando a poner coto a nuevas aperturas mientras aquí, en Castilla y León minimizamos el problema.

"La política empieza a poner freno a las casas de apuestas: menos licencias y lejos de los institutos. Diez comunidades autónomas han aprobado restricciones en el último año; PSOE y Unidas Podemos prometen "controlar" su "extensión" en el acuerdo de Gobierno". El diario.es 16/11/19.

Que en la ciudad de **Burgos** haya más de 20 locales de apuestas y que en Barcelona, con una población 10 veces superior a la de Burgos "solo" haya el doble de locales, es un dato que habla por sí solo. Además en Barcelona, desde octubre de 2019, se ha prohibido la apertura de nuevos locales y ha preparado un plan para disminuir el número de locales.

En Burgos y a instancias de ABAJ, en diciembre de 2019, el Ayuntamiento estudia una petición para para modificar el Plan General de Ordenación Urbana (PGOU) y prohibir la implantación de las casas de apuestas en los bajos de las zonas residenciales.

"Todos los grupos políticos, según testigos de la reunión, se pronunciaron de manera unánime para expresar su preocupación por la proliferación de este tipo de negocios. Es más, afirmaron ser partidarios de aplicar esta medida restrictiva.

A partir de ahora, la idea es ver el encaje legal que tendría prohibir la implantación de este tipo de negocios. En la actualidad, abrir una sala de apuestas en el local de un edificio de viviendas no exige mayor requisito que el de poner en marcha un parque de bolas infantil (ese fue el ejemplo que se mencionó en la reunión). Y lo que se pretende es que este tipo de salones solo puedan iniciar su actividad en un espacio donde el suelo esté calificado como de uso comercial o industrial. Eso sí, la medida no afectaría a aquellos negocios que ya funcionan en la actualidad ya que seguirían manteniendo el derecho.

Recientemente, el alcalde Daniel de la Rosa, mantuvo un encuentro con ABAJ, en el que representantes del colectivo alertaron al primer edil de la proliferación de casos de ludopatía y especialmente entre los más jóvenes. Preocupación que compartió el regidor de la ciudad, quien se comprometió a realizar desde el Consistorio algún tipo de campaña de sensibilización para advertir de los riesgos del juego.

También Podemos y Vox, en las antípodas ideológicas, compartieron discurso ayer en la Comisión de Licencias y reclamaron acciones para frenar la apertura de estos negocios".

Diario de Burgos 18 de diciembre de 2019.

En este último artículo se pone de manifiesto la “esquizofrenia” o ambigüedad de la cuestión de las apuestas en las administraciones. Mientras el alcalde y el Ayuntamiento no propone cerrar casas de apuestas y como mucho se abre a la posibilidad de no permitir nuevas aperturas, “se comprometen” a realizar “algún tipo de campaña de sensibilización”. Suponemos que pasará por poner en los autobuses, al lado de la publicidad de Codere, el teléfono de ABAJ.

Esquizofrénico es que el patronato de la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción en su reunión en diciembre de 2019 presente un plan para 2020 poniendo el foco en las apuestas deportivas…. mientras se reúnen en la sede de la CEOE y a la que asiste como miembro del patronato Méndez Pozo que “vive” de la publicidad en sus periódicos de las empresas de apuestas o que en la inauguración del mencionado Congreso del Juego, Ibáñez declare que se van a «*incrementar los recursos humanos destinados al servicio del juego»*. Un aumento «*dirigido a la inspección de determinados locales, lo cual muestra la intención de ser responsables*». Como si así se solucionara el problema.

6. FUENTES.

- ✓ Diario de Burgos.
- ✓ Burgos conecta.
- ✓ ABC.
- ✓ Diario.es.
- ✓ Azar Plus.
- ✓ Diario de León Público.es.
- ✓ El español.
- ✓ El País.
- ✓ El País Semanal.
- ✓ El Mundo.
- ✓ El confidencial.
- ✓ Revista Contexto.
- ✓ europapress.es.
- ✓ Xalata.com.
- ✓ Dirección General de Ordenación del Juego, Ministerio de Hacienda.
- ✓ www.epdata.es.
- ✓ Informe del Instituto de Política y Gobernanza de la Universidad Carlos III y Grupo Codere.
- ✓ Diagnostico Social como Derecho Político - Mesa del Foro Local de FEP. Fuencarral-El Pardo (Madrid).
- ✓ ABAJ (la Asociación Burgalesa para la Rehabilitación del Juego Patológico).
- ✓ APAL (Asociación para la prevención y ayuda al ludópata (Madrid).
- ✓ Fejar (Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados).
- ✓ INFOCOP (Publicación oficial del Colegio Oficial de Psicólogos).
- ✓ http://www.jugarbien.es/contenido/el-juego-y-las-administraciones-publicas.
- ✓ http://www.ordenacionjuego.es/.